



USAL

UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

Ciencia a la mente y virtud al corazón

Escuela de Arte y Diseño Lic. en Arte y Diseño Digital.

Trabajo de investigación.

Tema: Historias Interactivas, videojuegos como medios narratológicos..

Estudiante: Carreras, Javier Eduardo.

Año: 2017

*Gracias a mis padres por
dejarme jugar, leer,
divertirme y estudiar.*

Indice

Indice	3
1. Introducción	4
2. Los videojuegos	6
2.1 Algunas definiciones	6
2.2 Historia	7
2.2.1 Primeros pasos	7
2.2.2 Propagación de los videojuegos	8
2.3 Géneros de videojuegos	12
3. Los videojuegos como medios para contar historias	16
3.1 Iniciando las aventuras.	19
3.2 (Buenos) Videojuegos sin historia	23
4. Narratología y videojuegos	28
4.1 Los personajes.	29
4.1.1 Esquema Actancial.	29
4.1.2 El Héroe de las mil caras - El Monomito.	31
4.1.3 Valor del personaje sin Valor.	34
4.2 Relato	35
4.2.1 Estructura argumental del Relato - La trama	35
4.2.2 El viaje del héroe	41
4.2.3 Temporalidad dentro del Relato	43
4.3 Lugar	45
4.4 Narrador	49
5. Historias interactivas	52
5.1 El problema de la historia	53
5.2 Historia de éxito	56
5.3 Tensión derivada del jugador.	59
6. Conclusión	63
7. Bibliografía	64
8. Ludografía	66

1. Introducción

En sus aproximadamente 40 años de existencia, los videojuegos han tenido un gran impacto en la sociedad; actualmente, en los países desarrollados, sería difícil imaginar a alguien sin un videojuego en su bolsillo, listo para ser usado en un largo viaje al trabajo o como medio de distracción para los hijos. Pero, sin perjuicio del uso que individualmente se le da a un videojuego, su creación, que es considerado el arte más nuevo -recién en el año 2006 fue declarado en París como el décimo arte- presenta desafíos de diferentes aspectos, entre ellos el del armado de historias.

Porque los videojuegos no son un mero entretenimiento lúdico, también pueden contar historias. Historias que pueden tratar sobre problemas sociales, como lo hace el juego *Papers Please* (2013, Lucas Pope), que desarrolla la temática de los inmigrantes y la odisea que puede significar atravesar fronteras, sea por viajes de placer o por vivir en, y escapar de, países en guerra; pero también pueden contar historias personales, como *That Dragon, Cancer* (2016, Numinous Games) que relata y deja al jugador vivir la experiencia de unos padres con su hijo recién nacido y la lucha de éste contra el cáncer. O contar simplemente historias, como la del plomero que debe rescatar a la princesa.

Así, reconociendo a los videojuegos como un medio donde la narración es posible, es que el presente trabajo pretende abordar la relación existente entre la narración, los videojuegos y los roles que el diseñador y el jugador desempeñan, debido a que, a diferencia de otros medios narrativos, el autor pierde el control absoluto de su obra, debiendo compartir con el “lector/jugador”, transformando así el *storytelling* en *storybuilding*.

Para ello, se utilizará la disciplina de la narratología, y los análisis junguianos de Joseph Campbell, respecto al “monomito” y el “viaje del héroe”, y su vinculación

con las historias del “décimo arte”, los que serán desarrollados en los apartados tres y cuatro.

Por otra parte, la selección de los títulos bajo análisis, se realizó conforme a, por un lado, la relevancia histórica reconocible, en el caso de los juegos más antiguos, y, por otro, su importancia mediática, en aquellos más modernos.

El estudio comenzará con una breve historia del desarrollo de los videojuegos para, inmediatamente, proponer una clasificación de los mismos según su género, prosiguiendo con el ya mencionado análisis narratológico y junguiano.

Por último, cabe destacar que, a lo largo de la exposición, se brindarán ejemplos de aquellos títulos que se consideran responden a las ideas propuestas.

2. Los videojuegos

2.1 Algunas definiciones

El juego está presente en todas las culturas y a lo largo de la historia; sin embargo, se tiende a desmerecer su importancia y poco se ha escrito, con profundidad, al respecto. La definición de “juego” fue históricamente vaga, hasta la aparición de aquella dada por Johan Huizinga en 1934, en su libro *Homo Ludens*, la que señala:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente”¹

Es en la década del 60, que trajo consigo adelantos en la tecnología informática, cuando se crean los primeros videojuegos, que pueden definirse como aquellos en los que “el juego se desarrolla en un hardware con circuitos lógicos electrónicos que incorporan un elemento de interactividad y muestra el resultado de las acciones de un jugador o múltiples jugadores por medio de una pantalla”²

Sin embargo, el análisis formal de los videojuegos recién aparece en 1999, año en el que Gonzalo Frasca publica su trabajo *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, donde define por primera vez el término “Ludología”, que desarrolla como “El estudio de los juegos, en especial de los videojuegos” aunque en un sentido más amplio se podría decir que se ocupa del análisis del juego desde la perspectiva de las ciencias sociales, la

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Alianza, España, página 28.

² Television gaming apparatus and method. United States Patents. TdA.

informática, las humanidades y otras áreas del conocimiento. A raíz de este texto, surgen luego diversas publicaciones que se ocupan del análisis de los juegos desde diferentes áreas de estudio.

2.2 Historia

2.2.1 Primeros pasos

Los orígenes de los videojuegos pueden rastrearse hasta finales de la Segunda Guerra Mundial. Fue durante esa época que Claude Shannon y Alan Turing comenzaron a trabajar en los fundamentos de la teoría de la computación. Por el año 1949, ambos desarrollaron diversas y variadas ideas y algoritmos, que permitieron probar las computadoras con programas que simulaban partidas de ajedrez. Las fórmulas obtenidas en aquel entonces aún se utilizan en programas modernos.

En 1951 sería el turno de John Bennett, que presenta en una feria británica su computador Nimrod, una enorme máquina capaz de jugar al *Nim*. Poco después, en 1952, fue Alexander Douglas quien programó OXO, software capaz de “jugar” al *Tateti* en una computadora EDSAC. Por último, en 1959, nace *Tennis for Two*, de William Higinbotham, que es por muchos considerado el primer videojuego, al ser el primero en ser pensado para entretener a una audiencia y no para demostrar las capacidades de las computadoras.



De izquierda a derecha: Las computadoras donde se jugaba Nim, OXO y Tennis for Two.

2.2.2 Propagación de los videojuegos

Con la llegada del primer computador PDP-1 al MIT (por sus iniciales en inglés, Massachusetts Institute of Technology), Wayne Witaenem, Martin Graetz y Steve Russell decidieron probar sus capacidades; para ello, idearon un juego competitivo, un “duelo” en el “espacio” para dos jugadores: *Spacewar!*, que vio la luz en 1962. El juego resultó todo un éxito entre los miembros del MIT y fue incluido en futuros terminales PDP-1, con la intención de mostrar sus capacidades. Así, se convirtió en el primer juego en ser distribuido, aun si era de forma limitada, debido a que el hardware tenía un precio prohibitivo para cualquiera que no fuese una institución académica.

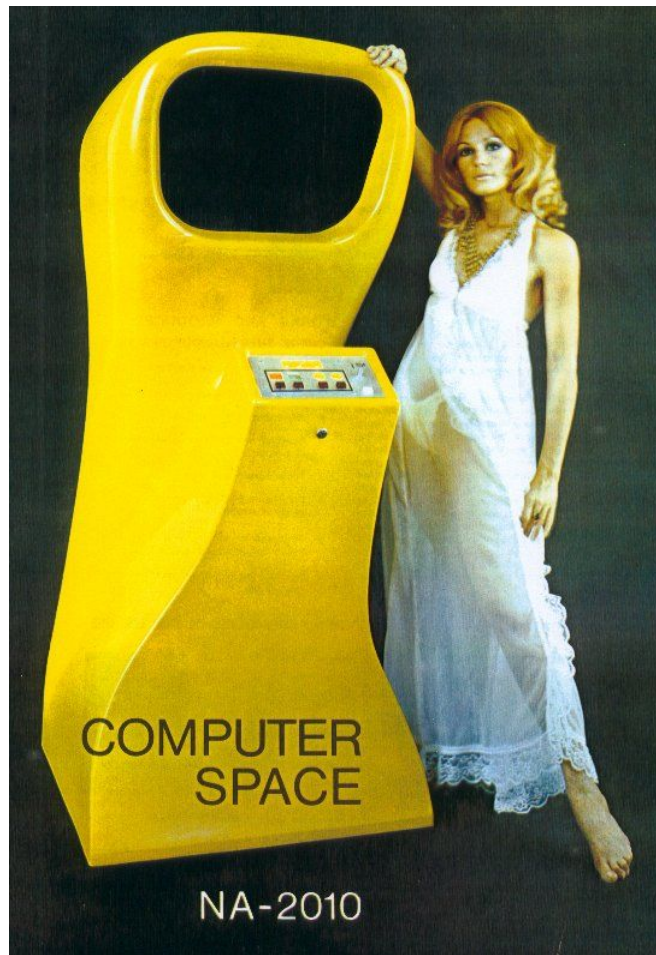


Spacewar! Corriendo en una PDP-1.

No fue hasta 1972 que Bill Pitts, un estudiante de la Universidad de Stanford, le encargó a Hugh Tuck, ingeniero mecánico, que modificase una PDP-11 con el *Spacewar!* para transformarla en una cabina de juego. Se cambió su título a *Galaxy Game* y se hizo que el ordenador pudiera controlar 8 cabinas de forma simultánea.

El resultado fue vendido a Coffee House de Tresidder Union, comercio que se encontraba cerca de la universidad, donde se mantuvo con éxito hasta 1979.

Casi en simultáneo con Bill Pitts, otro entusiasta de *Spacewar!*, Nolan Bushnell, junto a Ted Dabney, llegaron a la conclusión que usar una máquina de propósito general para correr el videojuego era demasiado costoso, y que modelos más simples no eran lo suficiente potentes; por ello idearon un ordenador de propósito dedicado. Juntos armaron la empresa Syzygy Engineering y presentaron su prototipo, llamado *Computer Space*, a Nutting Associates, que producía máquinas mecánicas para salones recreativos, la que mostró interés en el proyecto y se encargó de la fabricación. La primera *Computer Space* fue instalada unos meses después que la de Bill Pitts, en el bar Dutch Goose, cerca de la Universidad de Stanford, teniendo una excelente recepción entre los estudiantes. El éxito logró que el prototipo se fabricara en serie y que se distribuyera entre más bares y salas de juego. Sin embargo, no logró la misma repercusión entre el público no universitario, que encontraba su interfaz complicada y su objetivo poco claro. Bushnell y Dabney no se rindieron ante este problema y continuaron con su emprendimiento, no sin antes cambiarle el nombre a su empresa, por problemas de derechos de autor con una empresa hippie de velas, que ya tenía la patente del nombre; así, la empresa pasó a llamarse Atari.



Panfleto promocional del videojuego.

De forma paralela, el ingeniero Ralph Baer venía trabajando desde 1968 en un prototipo de consola casera llamado "Brown Box" (Caja Marrón) que presentó a varias empresas, entre ellas a RCA, General Electric y Magnavox. Fue en ésta última, tras darle una segunda oportunidad, que los directivos aprobaron el proyecto. Se pulió el prototipo, y en 1971 entró en producción bajo el nombre de Magnavox Odyssey. Finalmente, en abril de 1972 se presenta ante la prensa, y en mayo se pone a la venta la primer consola de la historia, que traía consigo 6 juegos de extrema sencillez. Durante ese primer año se vendieron 100 mil unidades a un precio de 100 dólares cada una. Se consideró que fue todo un éxito y estuvo en venta hasta 1975. En ese tiempo, llamó la atención de muchos emprendedores, entre ellos Nolan Bushnell, de la recientemente fundada Atari.



Magnavox Odyssey.

Bushnell tuvo la oportunidad de jugar a uno de los juegos que simulaba al Ping-pong, quedó tan fascinado con la experiencia, que decidió contratar a Alan Alcorn para que trabajara en una versión para salas de juego; el videojuego creado por Atari recibió el nombre de *Pong*. En esta versión se incluyeron mejoras respecto de la versión de la Odyssey; por ejemplo, efectos de sonido, además de llevar un registro de la puntuación en pantalla.



Maquina arcade del clásico *Pong*.

Bushnell estaba decidido a vender la máquina, pero no lograba convencer a los directivos de ninguna empresa. Mientras tanto, el prototipo instalado en el Andy Capp's Tavern, presenta una avería; el problema resultó ser el depósito de monedas, que se encontraba lleno y se había desbordado. Esto incentivó a Bushnell a que la misma Atari se encargará de la fabricación y distribución de *Pong*. Para finales de 1974, el juego era todo un éxito, con cerca de 100 mil máquinas arcade en Estados Unidos y con una facturación anual de 250 millones de dólares, vendiéndose también copias en Francia, Italia y Japón, entre otros países. Estos desarrollos resultaron ser el paso inicial de la industria de los videojuegos.

2.3 Géneros de videojuegos

Ya sea por motivos académicos o para incrementar ventas bajo cierto encasillamiento, los videojuegos, al igual que los libros y películas, se clasifican según su género. Este se asigna a los juegos de acuerdo a sus características principales, siendo la más importante el sistema de juego; aunque también se puede basar en el tipo de interacción del jugador o la ambientación del juego. Es importante resaltar, también, que la clasificación no es fija; muchos juegos permiten ser clasificados en varios géneros y estos, a su vez, pueden tener subgéneros. Por ejemplo *Borderlands*, que es un juego de acción, de subgénero *First Person Shooter* (en adelante FPS) y, al mismo tiempo, un juego de rol (en adelante RPG), o juegos de deporte, como la serie *NBA 2K*, que no solo es un juego de deportes, sino que incluye, además, un modo de crear y llevar un personaje en forma particular, al estilo RPG.

Asimismo, es posible que aparezcan nuevos géneros por la explotación de nuevas mecánicas, como sucedió con el *Doom* en 1993, que dio paso a los FPS, un subgénero de los juegos de acción, o los juegos de movimiento, con la salida de la

Wii en el 2006, o casos como los *Roguelike* actuales, que deben su nombre a un juego llamado *Rogue* del año 1980, programado por Glenn Wichman.

A continuación, se desarrollan, por ser de utilidad para el presente análisis, los diferentes tipos de género en los que se clasifican los videojuegos de acuerdo a sus mecánicas lúdicas principales:

- **Acción:** Estos juegos dejan de lado el análisis de datos o razonamiento, para dar prioridad a los tiempos de respuesta rápidos, focalizándose en que el jugador haga uso de sus reflejos, coordinación y habilidad. En este género se pueden incluir los juegos de lucha, disparos, arcade, plataformas y musicales. Ejemplo de juegos de acción: *Mortal Kombat* (1992, Midway Games), *Double Dragon* (1987, Technos Japan), *Pac-man* (1982, Namco), *Mario Bros* (1983, Nintendo) y *Guitar Hero* (2005, Harmonix Music Systems).
- **Estrategia:** Este género usa la inteligencia para analizar datos o tener un razonamiento lógico, en pos de la búsqueda de un objetivo. Dentro de este género se encuentran los juegos de Estrategia en Tiempo Real o por Turnos, M.O.B.A. (multiplayer online battle arena), Tower Defense, Guerra, etc. Ejemplos: *Age of empires* (1997, Ensemble Studios), *Civilization* (1991, MicroProse), *League of Legends* (2009, Riot Games), *Kingdom Rush* (2011, Ironhide Game Studio) y *Hearts of Iron* (2002, Paradox Development Studio).
- **Simulación:** Los juegos de simulación intentan recrear condiciones realistas y con un gran grado de verosimilitud respecto de lo que están simulando, desde manejar vehículos -sean autos o aviones-, construcción -de imperios, autos, estaciones espaciales, sociedades, etc-, cuidar mascotas, etc.. Algunos de los juegos de este género son: *Gran Turismo* (1997, Polyphony Digital), *War Thunder* (2013, Gaijin Entertainment), *SimCity* (1989, Maxis), *Democracy* (2005, Positech Games), *Animal Crossing* (2001, Nintendo) y *Arma* (2006, Bohemia Interactive).

- **Aventura:** Estos juegos están connotados por tener una trama que lleva a la investigación, exploración y solución de rompecabezas. Son los juegos que más toman prestados elementos de otros medios narrativos como la literatura y el cine. También, es uno de los géneros que más se mezcla con otros; en su forma más pura se encuentran las aventuras conversacionales como *Adventure* (1976, Will Crowther) y aventuras gráficas como *Monkey Island* (1990, Lucasfilm Games). Al tomar elementos de otros géneros, se crean los juegos accion-aventura como *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo) o *Uncharted* (2007, Naughty Dog), al incorporar terror se dan juegos como *Fatal Frame* (2001, Koei Tecmo) o en el caso de la mecánica de sigilo, juegos como *Thief: The Dark Project* (1998, Looking Glass Studios) o *Assassins's Creed* (2007, Ubisoft Montreal).

Los títulos de este género, basados en los juegos de rol de mesa, del estilo Dungeons & Dragons, se denominan RPG, y se caracterizan por la progresión de personajes a medida que transcurre la trama, mejorando las habilidades de estos, y por tener un mundo amplio y rico de historias. *Baldur's Gate* (1998, BioWare), *Final Fantasy* (1987, Squaresoft), *Diablo* (1996, Blizzard North), *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment) y *Fire Emblem* (1990, Intelligent Systems) son algunos ejemplos de este subgénero.

- **Educación:** Con el fin de dejarle al jugador nuevos conocimientos y no solo la experiencia de juego, es que estos se aprovechan de las mecánicas para inculcar conocimientos o habilidades al jugador. En algunos casos, los juegos de simulación pueden servir a este propósito ya que, para progresar, son necesarios conocimientos sobre algunas áreas. Algunos ejemplos son *Kerbal Space Program* (2011, Squad) y *The Magic School Bus Lost in the Solar System* (1994, Microsoft).

- **Deportes:** Como el nombre indica, se centran en recrear deportes del mundo real, sean carreras, futbol, basketball, golf, skate. Los subgéneros se desprenden del deporte que se practique. Pueden diferenciarse entre simuladores como el *Madden NFL 02* (2002, EA Tiburon) o *FIFA Soccer 95* (1994, Extended Play Productions); o de estilo arcade como el *Mario Tennis* (2000, Camelot Software Planning) o *NBA Jam* (1993, Midway).

3. Los videojuegos como medios para contar historias

Los primeros videojuegos no eran más que una serie de reglas limitantes que representaban componentes de entretenimiento; no se diferenciaban de los juegos tradicionales salvo por su componente electrónico. Parte de esto se debía a la limitada capacidad de almacenamiento de las computadoras o, en el caso de las consolas, el del cartucho. En busca de mayor profundidad, se comenzó a utilizar el manual impreso que venía en muchos títulos, no solo para explicar su mecánica, sino para otorgarle al jugador contenido adicional como comentarios sobre los enemigos o una introducción sobre la historia. Así lo resolvieron juegos como *The Legend of Zelda*, publicado en 1986 por Nintendo. Otra alternativa era sacrificar visualmente, en pos de una mayor cantidad de texto, como hacían las aventuras conversacionales.



Captura de pantalla del juego The Legend of Zelda y parte de su manual narrando la historia

Con el progreso de la tecnología, se fue logrando mayor capacidad de memoria y mejor calidad visual y de sonidos; de esta manera, los juegos comenzaron a desarrollar su historia como parte de su mecánica. Así es que en 1980 se lanza el primer título en contar con una *cutscene*³: el *Pac-man*, desarrollado por Namco. Este título usaría el intermedio para poner una secuencia cómica de un alargado *Pac-man* intentando comer a un fantasma. Con el tiempo, la inclusión de estas *cutscenes* se volvió una práctica normal. Su uso no está exento de polémica; reconocidos directores de cine, entusiastas de los videojuegos, como Steven Spielberg y Guillermo del Toro, han criticado su uso por ser intrusivo, quitarle el control al jugador, sosteniendo que la historia debería desarrollarse dentro del juego sin necesidad de la experiencia cinematográfica. Un ejemplo de esto puede encontrarse en *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008, Kojima Productions), cuya historia puede jugarse en aproximadamente 18 horas, pero que tiene una duración de *cutscenes* cercana a las 8 horas, superando por mucho el normal de las películas.

Aún así, el uso de *cutscenes* puede ser una motivación para los jugadores, incluso en juegos donde su foco principal es la mecánica lúdica: *Angry Birds* (2009, Rovio Entertainment) fue exitoso por su sencillez y fácil mecánica, que invitaba a seguir jugando; aprovecha los principios y finales de los niveles para contar una historia sencilla: los cerdos roban los huevos de los pájaros, funcionando como un incentivo para que el jugador quiera avanzar y recuperarlos; al completar los niveles los pájaros recuperaban sus huevos, pero los cerdos roban nuevos.

Por otra parte, la historia puede ser más compleja, como se da en el caso de la evolución de la serie de Megaman, donde los primeros juegos de la serie apenas contaban alguna historia para tener cierto contexto, pero con la llegada del título

³ Secuencia de video, realizada o no con el propio motor del juego, que rompe con la interactividad del mismo.

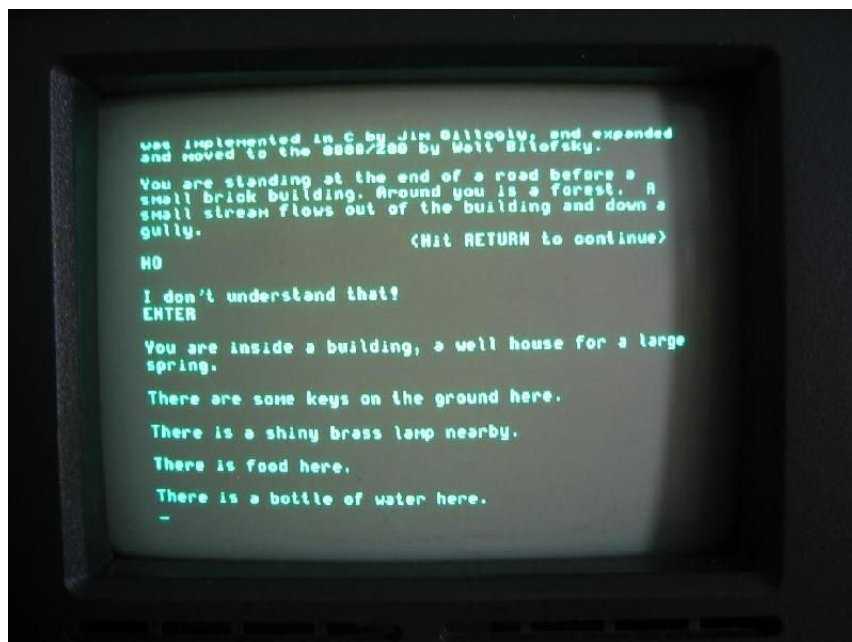
Megaman X (1993, Capcom), se agregó algo que las entregas anteriores no tenían: no solo un nivel introductorio que servía para enseñar las mecánicas del juego, sino que al final del nivel incorpora una *cutscene* que sirve como motivación para avanzar en la historia: X, el personaje controlado por el jugador, se enfrenta a Vile en una batalla arreglada que el jugador no puede ganar, después de ser derrotado comienza la *cutscene*, donde este enemigo, a diferencia de los juegos anteriores, interactúa con el jugador, además de vencerlo lo humilla y se prepara para matarlo, sin embargo Vile es detenido por Zero, un aliado de X, un robot más avanzado, con mejores armas, armadura y habilidades. Así, al jugador se le presenta no solo un juego para superar, sino un desafío, una meta: tiene que volverse tan o más fuerte que Zero, para de esta manera superar los obstáculos y finalmente vencer a Vile, a quien, hasta ese momento, el jugador no podía dañar; esto se logra a través de una concisa *cutscene*.



Zero rescatando a X luego de que Vile lo humillara.

3.1 Iniciando las aventuras.

Los primeros juegos con historia tienen lugar en el albor de la industria; las aventuras conversacionales se hicieron conocidas en 1975 con *Adventure*, programado por Will Crowther, aficionado a la espeleología (el estudio y exploración de cavidades o cuevas). Los jugadores controlan a un personaje por medio de comandos de texto; así, se resolvían situaciones que daban puntos al jugador con la meta de tener la mayor cantidad posible. *Adventure* no contaba con una narración profunda, presentaba una situación al jugador que tenía que resolver, sin otros personajes, o una motivación adicional para el jugador que no sea la exploración.



Adventure corriendo en un computador Osborne 1.

Adventure sirvió de inspiración a muchos entusiastas de la época, entre ellos a Roberta y Ken Williams, quienes se sorprendieron ante la poca oferta de juegos similares existentes. Por ello, y con la creencia de que existía una gran demanda, decidieron armar su propia aventura. Aprovechando el poder adicional que traía consigo las Apple II, es que Roberta insistió a Ken de agregar gráficos al juego,

ahorraría en la descripción y daría un mejor entendimiento del entorno, asimismo, estos dibujos cambiaban -si una puerta cerrada se abría, esta aparecería cambiada en la ilustración que se mostraba-. Además, se cambiaría el foco de la aventura, que pasó de la exploración a la resolución de un misterio. De esta manera nació *Mystery House* en 1980, la primera aventura gráfica, cuya historia se centraba en descubrir al asesino que se escondía en una casa de la que no hay salida. Este sería el primer juego de muchos que harían los desarrolladores de Sierra Entertainment.



Pantalla inicial del juego

Dadas las limitaciones tecnológicas de la época, algunos desarrolladores se aprovechaban de la intertextualidad con otros medios narrativos para contextualizar a los jugadores. Así, para 1983 se estrena *Star Wars*, uno de los primeros juegos de la popular franquicia. El juego sólo presentaba un texto inicial como en la película y repetía una escena concreta de esta, en pos de acumular puntos. El jugador era capaz de llenar los vacíos narrativos con el conocimiento que se esperaba que tuviera de la película.



Star wars 1983

El siguiente avance en juegos con un desarrollo narrativo tuvo lugar en 1987, con el estreno de dos títulos. El primero de ellos fue *Maniac Mansion*, una aventura gráfica desarrollada por LucasFilms Games bajo la dirección de Ron Gilbert. El juego sigue a Dave Miller y sus amigos mientras exploran la mansión de un científico loco que secuestró a la novia de Dave. Contaba con varias particularidades para la época, como la capacidad de elegir entre varios personajes, quienes estaban bien diferenciados entre sí, no solo por su apariencia, sino por contar cada uno con habilidades que permitían interactuar con el juego de forma diferente. Asimismo, según el grupo que escogiera el jugador y como avanzara con ellos, se le presentaba al jugador diferentes finales. La crítica de la época era bastante positiva, se comparaba al juego con varias películas como *Psicosis*, *Friday the 13th*, *The Rocky Horror Picture Show* y shows de televisión como *The Addams Family* y *Scooby-Doo*.⁴

⁴ *Maniac Mansion*, Zzap!64, Inglaterra, 1987



Captura de pantalla del Maniac Mansion.

El segundo título consiste en *Metal Gear* (1990, Konami), diseñado por Hideo Kojima para la MSX2. Era un juego de aventura y acción pero con un importante componente de infiltración. La historia consiste en que el jugador debe llevar a Solid Snake, un reciente miembro de las fuerzas especiales Foxhound en su primera misión de infiltración, a una base enemiga llamada Outer Heaven. Snake cuenta con el apoyo de radio de Big Boss, su jefe de operaciones, y de un grupo de la resistencia local, compuesto por Schneider, Diane y Jennifer. Cada uno provee información y relata diferentes partes de la historia del juego. A medida que la historia progresa, Snake descubre que el líder rebelde no es otro que Big Boss, que hasta ese punto lo llevaba hacia trampas, pues su objetivo siempre había sido el de sabotear la misión y pasar información errónea a las autoridades. La crítica recibió a *Metal Gear* de forma positiva, siendo elogiada la historia que lleva al jugador a quedarse inmerso en el juego y avanzar para desarrollar la trama. Esto dio lugar a que se realicen ports⁵ mejorados del juego a nuevos sistemas.

⁵ Del inglés *porting*; un programa, en este caso un videojuego, que fue pensado para ser ejecutado en determinado software/hardware, se modifica para que pueda correr en otros, distintos al de su programación original.



Snake se enfrenta al Metal Gear

3.2 (Buenos) Videojuegos sin historia

Si bien los títulos mencionados anteriormente fueron reconocidos por sus respectivas historias, no es cierto que ésta sea un elemento requerido, o necesariamente positivo, para un juego. En algunos casos, el intentar hacer un análisis por fuera de lo lúdico parecería una tarea destinada al fracaso. Por ejemplo, *Tetris*, uno de los videojuegos más famosos y más vendidos de la historia, se encuentra dentro de esta problemática. Janet Murray intentó encontrarle un significado llegando a la siguiente conclusión:

“[Tetris] es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa. Nos vemos constantemente bombardeados por tareas urgentes que requieren nuestra atención y que hay que encajar de alguna forma en nuestras apretadas agendas, no cesamos de vaciar nuestras mesas de trabajo y hacer sitio para la próxima descarga.”⁶

⁶ Janet H. Murray, *Hamlet in the holodeck*, Simon & Schuster, Estados Unidos, 2016.

Esta interpretación parecería errada, principalmente porque el juego fue ideado en la Unión Soviética, en 1984, por Alekséi Pázhitnov. De esta manera, y más allá de sus posibles interpretaciones, Tetris demuestra que no es necesario la narrativa para tener un gran juego.

En algunos casos, hay videojuegos con un contexto tan arraigado que es difícil desprenderse de ese concepto, aunque no sea realmente un aporte clave para el juego. Por ejemplo, en 1981, Hiroyuki Imabayashi desarrolla el juego Sokoban; publicado por Thinking Rabbit en 1982. A pesar de que no hay un verdadero aporte narrativo, el concepto detrás del título -cuyo nombre se traduce al español como “encargado de almacén”- está tan arraigado que no se puede evitar asociar el tema de “acomodar cajas” con este tipo de puzzle, aunque diera lo mismo que si se acomodan otras cosas como frutas o monedas.



Una divertida pero innecesaria construcción en torno al juego

Asimismo hay juegos que parecen estar contruidos en torno a una narrativa, pero que son únicamente un embellecimiento que refuerzan las mecánicas; el contexto podría ser intercambiado por cualquier otra cosa y no habría ningún aporte en la jugabilidad. Esta característica suele presentarse en juegos de mesa, como el tradicional Monopoly, que tiene un juego base, que, a pesar de publicar ediciones

mezcladas con otras franquicias que cambian la estética del tablero de juego, no hacen reales aportes en la jugabilidad ni ayudan a generar una verdadera narrativa. Así jugar al Monopoly clásico no es realmente diferente de jugar al Monopoly Star Wars.



La familia de juegos Monopoly

En el caso de los videojuegos esto suele ocurrir al crearse lo que es conocido como un “clon” de otro videojuego, -un videojuego que está basado en otro, y que solo tiene cambios superficiales-. Esto fue muy popular en mediados de los noventa, cuando el *Doom* (1993, id Software) fue copiado por muchos otros juegos que se basaban en su mecánica -e incluso códigos-, pero hacían un “reskin” -cambios puramente visuales- aprovechándose de su efectiva mecánica y pulido gameplay. En algunos casos, el simple cambio estético era notorio y descarado, pero hubo casos como *Chex Quest* (1996, Digital Cafe) en el que el cambio fue tal, que condujo a que se lo considere como un buen juego; sin embargo, con el paso del tiempo, nunca logró separarse de su condición de ser un “Doom clone”. Sin embargo, en *Chex Quest*, el cambio estético le daba la ventaja de ser más

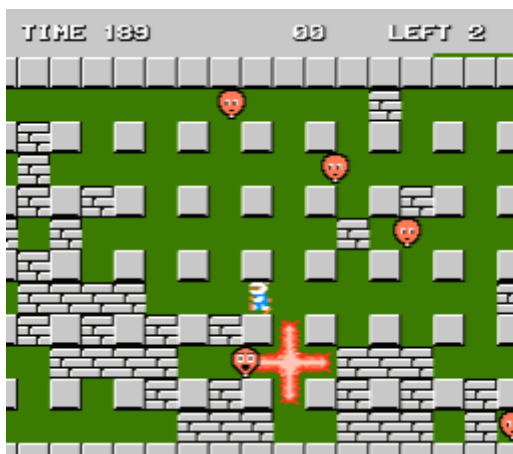
aceptable para padres de familia, que encontraban en el *Doom* demasiada violencia y plagado de referencias al infierno y demonios.



Chex Quest (arriba) utilizó el código base de Doom (abajo).

También podemos encontrar casos donde la integración forzada de una historia o narrativa puede dañar a un juego. *Bomberman* (1985, Hudson Soft) no contaba ninguna historia, sólo lo hacía por medio de su manual, era meramente una experiencia lúdica casi sin contexto donde el jugador controlaba un personaje, un robot que tenía que abrirse camino en un laberinto con enemigos y bloques que

debía hacer explotar con las bombas que iba colocando. El jugador podía obtener mejoras que aparecían al destruir los bloques. Sin embargo, un juego posterior de la serie llamado *Bomberman: Act Zero*, publicado en 2006 y desarrollado por la misma compañía que creó el juego original, mantuvo la mecánica pero alteró el contexto del juego: Ahora los robots eran creados en un futuro distópico, en el que servían de entretenimiento, destruyéndose entre sí, compitiendo para ver cual era el mejor, aun cuando, finalmente, todos eran iguales. El juego no fue bien recibido; parte de las críticas estaban relacionadas con su mecánica repetida, pero también por su cambio de contexto y de historia, que alteraba la apariencia *cartoon* del juego por una estilización más madura que lo volvía visualmente insípido y genérico.



Bomberman original de 1986 y su “actualización” de 2006

4. Narratología y videojuegos

La narratología es una disciplina de la semiótica que se encarga del estudio estructural de los relatos, así como su comunicación y recepción. Su tarea recae en identificar y ordenar los componentes de un relato o fábula con el fin de encontrar la estructura universal aplicable a todos los textos narrativos. Originalmente, la narratología fue creada para ser utilizada en la teoría literaria, pero los elementos estructurales que busca en los escritos son tan concretos, que se han podido extender a otros campos. Por ello, es posible utilizar esta disciplina para la deconstrucción de historietas, películas y videojuegos.

En los próximos apartados, entonces, se desarrollarán los conceptos teóricos que hacen a la disciplina, vinculándolos con el contenido de diversos videojuegos que cuentan historias. En este punto, vale aclarar que, así como no todo texto es susceptible de ser analizado y deconstruido dado que la narratología insiste en la presencia de algunos elementos esenciales, lo mismo ocurre con los videojuegos; en la concepción de éstos se decide de forma voluntaria o inconsciente la omisión de ciertos elementos que los vuelve relatos; incluso algunos juegos que tienen la intención de serlo, pueden fallar en su estructura por la omisión o mala implementación de algunos elementos. Como fue dicho con *Tetris* anteriormente, hay quienes pueden pretender que todo videojuego cuenta algo. Sin embargo, y si bien esa posibilidad existe, esos casos no serán considerados en el presente análisis, pues es necesario poder reconocer algunos de estos elementos esenciales.

4.1 Los personajes.

Los distintos personajes de una narración ejecutan acciones que los relacionan entre sí; en el caso de los videojuegos, y aunque estas relaciones pueden verse modificadas por las decisiones tomadas por el jugador -sean éstas decisiones morales o simplemente de acción-, los personajes son susceptibles a un análisis del rol que desempeñan en la narración en la que aparecen. En este sentido, y aunque existe un sin número de teorías de análisis de los personajes, sólo dos son de uso extendido: el esquema actancial y el monomito.

4.1.1 Esquema Actancial.

El esquema actancial, basado y desarrollado por Tzedorov,⁷ es un sistema de análisis que se basa en las funciones de los diferentes actantes de la trama. Los actantes pueden ser tanto personajes como objetos. Vale aclarar que no todos los personajes y objetos son actantes, solo aquellos que tienen una función determinante en el desarrollo del relato son susceptibles de análisis y tienen valor para este método. Esto quiere decir que la categoría del actante está por encima de la del personaje.

Los actantes son:

- **El sujeto** que posee un proyecto o desea algo.
- **El objeto**, aquello a lo cual tiende o busca el sujeto.
- **El destinador**, que hace posible que el objeto sea accesible al sujeto.
- **El destinatario**, que será quien reciba el objeto.
- **El ayudante**, que presentará su apoyo al sujeto para que alcance su objeto.
- **El oponente**, que pondrá obstáculos a la labor del sujeto.

⁷ Todorov, Tzvetan. Las categorías del relato literario. México, D. F.: Premia. 1991

Un ejemplo de videojuego en el que se presentan los seis actantes es *Assassin's Creed II* (2009, Ubisoft Montreal), donde el jugador encarna a Desmond Miles y a Ezio Auditore da Firenze **-sujetos-**, quienes tendrán como **ayudante** a Leonardo da Vinci, que le dará a Ezio nuevas armas y habilidades. Ambos sujetos deben buscar un **objeto** que les de el poder para destruir a los Templarios, los **oponentes** en el juego. Este **objeto** será entregado a Lucy Stillman **-destinataria-**, quien, al mismo tiempo, cumple el rol de **destinador**, cuando hace posible el acceso a las memorias de Desmond.

Muchos otros juegos cumplen con esta premisa; incluso aquellos que no tienen una narrativa estricta pueden tener los elementos principales del esquema actancial. Y aunque este esquema sugiere la presencia de seis actantes para una construcción narrativa compleja, sólo considera como estrictamente necesarios la presencia del sujeto, objeto y oponente. En *Contra* (1987, Konami), el **sujeto** es el jugador que controla a Bill o Lance, cuyo **objetivo** es detener la invasión alienígena, que funciona de **oponente** bajo el control de Red Falcon. Juegos como *Pokemon Snap* (1999, HAL Laboratory) pueden presentar problemas a la hora de encontrar los elementos: el jugador toma control de Todd, como **sujeto**, con el **objetivo** de sacar las mejores fotografías de los pokemones, el profesor, como **ayudante** le da nuevos items y puntuando las fotos, pero en principio el juego no da un oponente claro y es porque éste no se encuentra en el juego; al ser un juego de puntaje, el **oponente** no es más que el mismo jugador o, a lo sumo, otros jugadores, quienes buscan superar puntajes propios y de terceros; después de todo, el objetivo es ser el mejor fotógrafo de pokemones.

4.1.2 El Héroe de las mil caras - El Monomito.

Joseph Campbell, en su libro *El héroe de las mil caras*⁸, desarrolla una teoría analítica sobre los diversos mitos y leyendas, en la que afirma que existe una unidad conceptual en todos estos, es decir, una suerte de historia primordial que habita en todas las culturas, sin importar los rasgos, principios y valores de las mismas. Este estudio es muy cuestionado dentro de las ciencias antropológicas y sociológicas, pero encontró terreno fértil donde sembrar sus ideas en la ciencia de contar historias, la narratología.

En *El héroe de las mil caras* se proponen varios elementos de análisis del mito, siendo los principales el “Viaje del Héroe” y el “Monomito”. El primero se centra en los periplos del protagonista; el segundo, en los arquetipos que se encuentran siempre presentes en todos los mitos y, según la narratología, en casi todas las buenas historias. Los conceptos de Campbell se expandieron y popularizaron gracias a la primera entrega de *Star Wars (A new hope)*, ya que la película basa todo su argumento en los elementos propuestos en este libro⁹.

A continuación, se analizará el uso del monomito en los videojuegos, dejando el análisis del viaje del héroe para más adelante.

Los arquetipos del monomito son:

- 1) **El Héroe:** El protagonista de la historia, aquel que empieza siempre en una situación hogareña y anodina, que no llama la atención, pero que está destinado a grandes cosas cuando la aventura lo llame.
- 2) **El Herald:** Puede ser un personaje o un objeto, es el motor de cambio, el llamado a la aventura que sacará al héroe de su zona de confort.

⁸ Joseph Campbell. *El Héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Fondo de cultura económica de España, s.l., 1998

⁹ George Lucas. Mary HENDERSON, *Star Wars. La magie du mythe*. Presses de la Cité. 1998. p.10

- 3) **El Mentor:** El guía, maestro y consejero del protagonista, quien le enseña las habilidades y conocimientos para superar las pruebas que le esperan en el viaje.
- 4) **El Guardián del Umbral:** Las fuerzas que se interponen entre el héroe y su objetivo, pero no son el enemigo. Son estas fuerzas las que le sirven al héroe para poner sus nuevas habilidades a prueba.
- 5) **El Embaucador:** Suelen ser acompañantes, los que aportan ligereza (y a veces perspectiva) a la historia. Aportan el famoso *Comic-Relief*.
- 6) **El Cambiante:** Son personajes cuyo rol varía dentro de la historia, pueden presentarse como enemigos y luego ser aliados o viceversa, o pasar por muchos otros relatos. Son lo impredecible, el azar o el caos.
- 7) **La Sombra:** El enemigo. El monstruo (literal o figurado) que el héroe debe vencer para triunfar en su periplo.

Si bien el esquema actancial es válido para ser aplicado incluso en videojuegos con narrativa débil, los personajes del monomito requieren de una narrativa de cierta complejidad. Tal es así que el ejemplo anterior del *Pokemon Snap*, no es aplicable en este caso. Se puede encontrar en dicho título al Héroe, que es Todd y al Mentor, en forma del profesor, pero el resto de los personajes no son reconocibles en el juego, en todo caso se podría discutir si el mismo jugador, u otros jugadores con mayor puntaje, son la Sombra, pero incluso, si esto fuera aceptado, faltarían la mayoría de los restantes arquetipos.

Si bien es cierto que muchos juegos no cumplen con este grupo de personajes, esto solo se debe a la facilidad que tienen los desarrolladores para crear productos de consumo focalizados en experiencias lúdicas. Son los juegos de aventura los que suelen cumplir con el monomito de manera completa. BioWare en el 2009 estrena *Dragon Age: Origins*, en donde se pueden encontrar personajes encarnando los siete roles. El jugador cumple con el papel del **Héroe**, un personaje

sobre el que jugador puede decidir su origen, dentro de un rango limitado de opciones (raza, historia, género) y determinar de esta forma futuras interacciones dentro del juego. Indistinto de esto, su vida cambiará drásticamente cuando Duncan, el guardia gris y **Heraldo**, aparece para llevarse al protagonista para detener a la Blight, los **Guardianes del Umbral** y en última instancia matar a Urthemiel, uno de los tres antagonistas pero principal **Sombra**. Durante el transcurso del juego se sumarán al grupo otros personajes que alternarán los restantes papeles, si bien se podría catalogar a algunos en ciertos papeles de forma más firme que a otros; por ejemplo Wynne cumple el rol de **Mentor**, mientras que Zevran, un asesino, y Loghain, otro de los antagonistas, comienzan como **Guardián** y **Sombra** respectivamente, pero, si el jugador lo desea, pueden volverse aliados, cumpliendo también el papel de **Cambiante**. El resto de los compañeros que se suma al grupo harían del **Embaucador**, en mayor o menor medida.



Algunos de los personajes que se encuentra el jugador en Dragon Age: Origins.

4.1.3 Valor del personaje sin Valor.

El hecho de que los videojuegos puedan ser obras muy complejas eleva la relevancia de elementos que en otras construcciones narrativas no son tan importantes, pero que bien utilizados pueden ser una herramienta de construcción muy efectiva.

Los personajes de relleno, que son los encargados de crear cohesión al mundo que se construye para la narración, son completamente ignorados en el esquema actancial, y, dentro de los personajes del camino del héroe, sólo se los tiene en cuenta como Guardianes del Umbral. En literatura o cine podrían quedar relegados a ser el "guardia n° 42", que va a ser abatido por James Bond apenas se libere. Sin embargo, en videojuegos, el papel de este personaje no necesariamente concluye ahí. Podría seguir siendo el guardia sin nombre que solo está para morir, pero como muchos juegos dejan al jugador tomar sus propias decisiones, o al menos a qué ritmo debe tomarlas, el guardia puede convertirse en un elemento que cohesiona, puede tener diálogos con otros guardias, que el jugador puede escuchar si no lo mata, o si al menos detiene su frenesí. Esto no se limita simplemente a los *minions* de turno: en juegos de mundo abierto se intenta que el herrero no solo esté parado para venderle una nueva espada al jugador, puede tener su propia rutina, ir a la casa a comer, dormir o estar con su hija, la que pudo haber dado una *quest*¹⁰ al jugador en otro momento del juego, pero de quien no se podría saber la relación que tenía con el herrero si el jugador no hacía uso de su libertad de exploración.

Así, los FPS pasaron de tener guardias sin "vida" como el *Wolfenstein 3d* (1992, iD Software) a tener "personas" como se ve en *No One Lives Forever* (2000, Monolith Productions).

¹⁰ Tarea que se le encomienda al jugador, o grupo de jugadores, con el fin de obtener una recompensa y/o avanzar en la trama del juego.

4.2 Relato

Tzvetan Todorov distingue entre relato e historia. El relato es el elemento dominante de la obra en prosa; en éste se desenvuelve la historia y no le concierne el orden cronológico; en la historia se entretajan varios hilos que van intercambiándose el orden de importancia en la narración, cada uno a su tiempo, “corresponde a una exposición pragmática de lo que sucedió”¹¹.

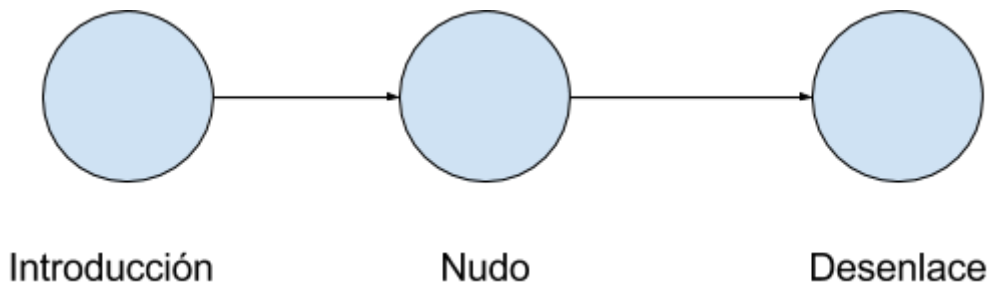
4.2.1 Estructura argumental del Relato - La trama

La trama es definida como el cuerpo de la historia; el relato de los acontecimientos presentados por un narrador, estén desarrollados de manera cronológica o no. La trama suele dividirse de forma clásica en tres actos: Introducción - Nudo - Desenlace. Esta estructura puede encontrarse en cualquier narración de cualquier medio, excepto, tal vez, en las experimentaciones más formales donde el relato está vacío de manera parcial o total de contenido.

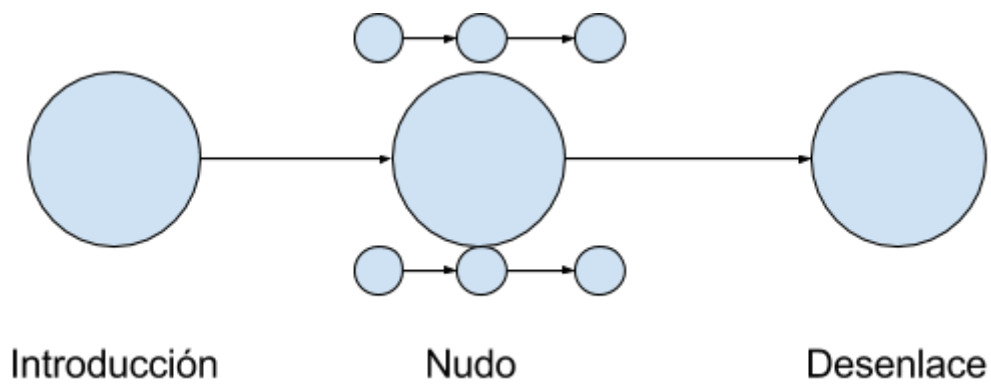
- **Introducción:** Dónde se presenta el ambiente y a los personajes principales (en general al protagonista) que será parte de la historia: es, al mismo tiempo, la sección del relato donde se presenta o empieza a construirse el conflicto a resolverse.
- **Nudo:** A medida que avanza el relato la tensión narrativa va en aumento llegando a su clímax máximo, explotando y transformando la situación dramática.
- **Desenlace:** Es donde se resuelve la tensión dramática y cuando se le da un cierre a la historia de los personajes.

¹¹ Todorov, Tzvetan. Las categorías del relato literario. México, D. F.: Premia. 1991

Esta estructura suele presentarse como:

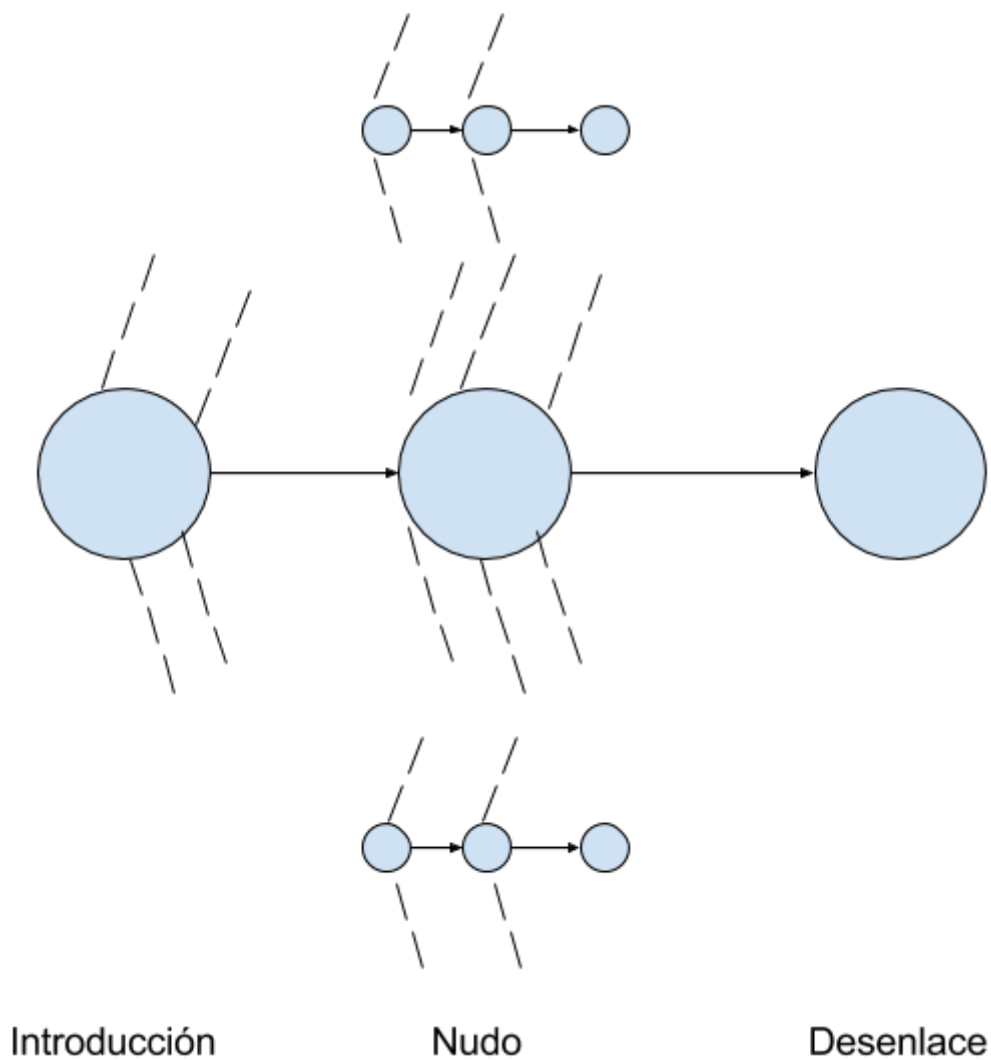


Esta estructura se presenta en la historia principal, pero muchos libros, series, historietas, etc., suelen tener historias secundarias ajenas al protagonista, que se desarrollan durante el “nudo” y se resuelven antes del “desenlace” de la historia principal. Esto transforma al “nudo” de la historia principal en un contenedor de nuevas estructuras de relato. Por ejemplo, la serie de animación japonesa *Cowboy Bebop* (1998, Sunrise), es una historia de ciencia ficción que tiene como protagonistas a Spike Spiegel, ex-miembro de una organización criminal, Jet Black, ex-policía, que posee un brazo biónico, y Faye Valentine, una mujer que pasó años criogenizada y que no recuerda su vida anterior a ese momento. En la serie encontramos la siguiente trama principal, respetando la estructura clásica: introducción -cómo Spike hacía su vida de cazarrecompensas-, hasta que encuentra a su viejo enemigo Vicious, que le trae los problemas de su pasado -nudo-, para llegar al desenlace de la historia con un enfrentamiento entre ambos. Y, en el nudo de esta trama principal, se desarrollan también subtramas completas, como resolver el misterio del brazo de Jet y descubrir el pasado de Faye.



Estructura de la trama, con subtramas en el nudo

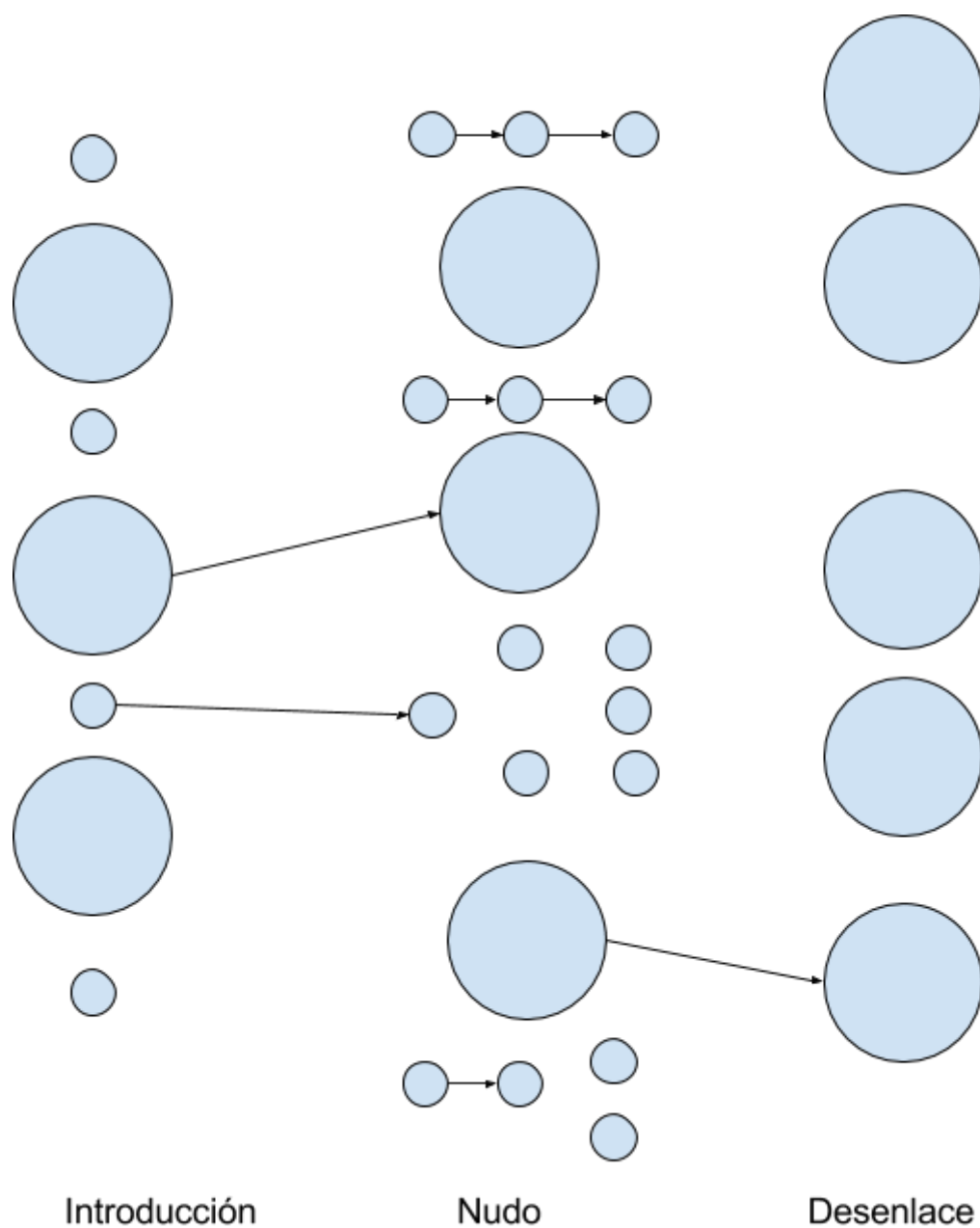
Como espectadores de una historia, es posible que nos haya pasado de leer un relato y preguntarnos “¿Qué hubiera pasado si el personaje hubiese hecho otra cosa?” Ciertamente, esto no es posible saberlo al leer un libro o ver una serie. Lo que ocurre es lo que experimentamos; sin embargo, esta posibilidad no ha dejado de ser explorada de ciertas formas. Así, en la serie cómica *Community* (2009, NBC) en el capítulo *Remedial Chaos Theory*, el grupo de estudio se junta para cenar en la casa de uno de ellos pidiendo una pizza. Cuando esta llega deciden que se iría a buscar en base a una tirada de dados. Es en este momento que la serie explora, mediante la imaginación de Abed, que es lo que pasaría con los diferentes resultados, desde que todos terminan felices porque fue Pierce; pasando por que si fuese Britta esta termina comprometiéndose con el repartidor o si va Troy se da la realidad en la que todos se vuelven malvados. Sin embargo, el capítulo termina con un resultado preciso, y el relato por todos experimentados es el mismo, sea el espectador o los personajes de la serie. Sin embargo estos caminos alternativos son factibles de recorrer en los videojuegos.



Tramas con subtramas y con las tramas alternativas no desarrolladas.

Es posible encontrar este patrón en todos los juegos que posean estructura narrativa, especialmente en aquellos dentro del género Aventura y RPG, como el juego diseñado por BioWare publicado en el año 1998 conocido como *Baldur's Gate*, juego que combina los elementos anteriores de forma tradicional. El juego *Fire Emblem: Awakening* (2012, Intelligent Systems) plantea el dilema de si el destino esta escrito o si es forjado por uno mismo. Para el juego, el futuro depende de las decisiones que se adoptan, no estando, por ende, previamente escrito. Esto da al jugador la posibilidad de adoptar decisiones determinantes, tanto para la trama como para el desarrollo del juego, sin embargo, estas decisiones logran apenas un

cambio mínimo en los acontecimientos, continuándose con la historia como estaba desarrollada o, en su defecto, insertando un personaje cuyo rol es volver la historia a su trama original. De esta forma, el jugador tiene la capacidad, a priori, de decidir si su personaje se sacrifica o no ante otro; pero lo cierto es que, indistintamente de la decisión, el jugador sigue vivo y no se afecta la continuación ni del juego ni de la trama original. Asimismo, juegos como el *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Softworks) están armados para presentar una introducción, un nudo y un desenlace para sus historias principales: sin embargo, dada su capacidad infinita de expandir la historia por medio de *quests* que se generan de forma aleatoria para el jugador, es éste quien decide, en última instancia, darle el desenlace final o, al menos, puede optar por llegar a un desenlace que no coincida con el de la trama principal propuesta por los desarrolladores e, incluso, puede ignorarla por completo.



Las posibilidades de crear una trama a gusto de cada jugador son enormes

Se podría considerar que el juego es un libro donde cada aventura es un capítulo, pero que, al terminar de leerlo, uno siempre va a tener un capítulo nuevo esperándolo. Sí, podría ser que tuviera poco valor, pero aun así sería válido considerarlo como parte de la historia que brinda el juego. Esta estructura no es necesaria en todos los juegos, los del género Deportivo o Simulación suelen tener un modo de juego que omite cualquier tipo de narrativa, siendo *Need For Speed*,

larga franquicia de juegos de carreras de Electronic Arts, un claro ejemplo de esta modalidad de juegos sin historia. De todos modos, recientemente, juegos como la serie *NBA 2K*, desde su edición del 2009, han incorporado un modo de juego llamado “mi jugador”, que sigue el inicio de un basquetbolista por toda su historia hasta el retiro.

4.2.2 El viaje del héroe

Retomando el monomito de Campbell, se denomina “viaje del héroe” a los estadíos de la travesía que debe emprender el protagonista de una historia o mito para no sólo ver florecer su potencial, sino también para modificar el curso de la historia. Aunque originalmente el libro propone más de doce pasos a seguir, hay cierto consenso, en la disciplina de la narratología, en reducir a ese número los estadíos. Cabe destacar que algunos de estos pasos pueden no presentarse -en especial, el “rechazo a la llamada”, ya que, en los videojuegos, darle esa opción al jugador sería atentar contra la propia naturaleza de los mismos-, sin embargo, aún con esta ausencia, el análisis basado en la teoría de Campbell aún se mantiene,

Los doce estadios del viaje del héroe son:

1. **Mundo ordinario:** el mundo normal del héroe antes de que la historia comience.
2. **La llamada de la aventura:** al héroe se le presenta un problema, desafío o aventura.
3. **Reticencia del héroe o rechazo de la llamada:** el héroe rechaza el desafío o aventura, principalmente por miedo al cambio.
4. **Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural:** el héroe encuentra un mentor que lo hace aceptar la llamada y lo informa y entrena para su aventura o desafío.

5. **Cruce del primer umbral:** el héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo especial o mágico.
6. **Pruebas, aliados y enemigos:** el héroe se enfrenta a pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos, de forma que aprende las reglas del mundo especial.
7. **Acercamiento:** el héroe tiene éxitos durante las pruebas.
8. **Prueba difícil o traumática:** la crisis más grande de la aventura, de vida o muerte.
9. **Recompensa:** el héroe se ha enfrentado a la muerte, se sobrepone a su miedo y ahora gana una recompensa.
10. **El camino de vuelta:** el héroe debe volver al mundo ordinario.
11. **Resurrección del héroe:** otra prueba donde el héroe se enfrenta a la muerte y debe usar todo lo aprendido. Puede ser una muerte metafórica.
12. **Regreso con el elixir:** el héroe regresa a casa con el elixir y lo usa para ayudar a todos en el mundo ordinario.

El viaje del héroe es la premisa que se encuentra en casi todos los juegos de acción y aventura. Una variante particular que ocurre por tratarse de videojuegos, es que los estadíos, en vez de ser vividos por el protagonista, son vividos por el jugador, que en algunos juegos no controla siempre al protagonista. Tomemos como ejemplo *Chrono Trigger* (1995, Square), donde el protagonista Crono se despierta para ir a la feria del pueblo, y allí se cruza con Marle, una chica con la que explora la feria. Hasta ahí la presentación del mundo ordinario. La llamada se da cuando Marle, en la demostración de un invento, se pierde en un portal y el protagonista ve el problema y decide ir tras de ella.

Crono atraviesa el primer umbral cuando ingresa en el portal detrás de Marle, dejando su vida y su mundo detrás, comenzando así a encontrar sus primeras

pruebas, aliados y enemigos. A medida que el juego avanza, el jugador contará con cuatro mentores, que le enseñarán al jugador sobre la historia, lo entrenan y darán objetos de importancia para lograr el éxito durante sus aventuras. La prueba traumática se le presentará al jugador y no al protagonista, cuando este último muera en una de las batallas contra el antagonista principal. Ahora es el turno de los compañeros secundarios, controlados por el jugador, de seguir con el camino, esforzándose para recuperarlo de alguna forma. Este difícil andar se ve recompensado con la resurrección de Crono y, finalmente, con el protagonista de vuelta en el grupo, enfrentándose nuevamente al antagonista en una lucha donde se define el destino del mundo. El jugador vence y, finalmente, Crono puede volver a su mundo ordinario.

Como particularidad, este juego, aunque no exclusivamente, tiene múltiples finales y formas de completarlo. Si bien sería imposible lograrlo en la primera oportunidad en que se juega, se puede ganar inmediatamente apenas Marle desaparece por el portal o, como alternativa, vencer al enemigo sin revivir a Crono, aunque ciertamente estos caminos no son los que propone el juego, debiendo ignorarse recomendaciones de los personajes para encontrarlos.

4.2.3 Temporalidad dentro del Relato

Se llama temporalidad del relato al orden de los sucesos cronológicos dentro del mismo. Estos pueden estar ordenados de manera tradicional de avance del tiempo, o presentarse de forma desordenada, con *flashforwards*, *flashbacks* y eventos paralelos. Incluso pueden presentarse narrados a la inversa. Esto no altera el orden de la estructura de la trama.

En el caso de los videojuegos, la interactividad de los mismos presenta una nueva oportunidad que permite alterar el orden de los acontecimientos que se le presentan al jugador, influyendo así también en elementos de la trama.

Ejemplos:

- **Temporalidad Lineal:** *Half Life* (1998, Valve). Este se da en una sucesión cronológica lineal, en un constante avance del tiempo, donde el jugador recorre los eventos de forma secuenciada y su única posibilidad de alteración es la dilatación o contracción del tiempo que le lleva cumplir determinados objetivos.
- **Temporalidad No Lineal:** *Call of Juarez: Gunslinger* (2013, Techland). El jugador toma el papel de un cazarrecompensas que llega a un bar y narra sus aventuras al grupo presente, siendo estos eventos históricos contados de forma alterada. Incluso se presenta la oportunidad en el que el narrador -por lo tanto el jugador- debe revivir un evento por haber sido mal contado originalmente. Asimismo, en un momento del juego, es otro personaje el que cumple el rol de narrador, y por lo tanto se juega el mismo evento desde diferentes perspectivas.
- **Temporalidad Interactiva:** Los juegos, al tener la posibilidad de adaptarse a las acciones del jugador, pueden presentar una temporalidad que escapa a las anteriores, ya que es el propio jugador el que decide el orden de los eventos, pudiendo unas acciones alterar otros eventos o negando, incluso, la posibilidad de los mismos. Es así que *Megaman X* presenta ocho niveles que se suceden de forma lineal en la cronología, pero el orden es decidido por el jugador, y dependiendo de éste, se puede alterar la manera de atravesar los niveles, ya que el personaje, X, puede adquirir o no ciertos *upgrades* que va ganando con cada nivel superado, repercutiendo en la facilidad que tenga de atravesar los niveles que le quedan pendientes. *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011, Cd Projekt) presenta la historia en tres capítulos; en cada uno

de ellos, el jugador cuenta con cierta libertad para completar los eventos logrando alterar en diferentes grados el final de cada capítulo. El juego cuenta con dos versiones del capítulo dos, debido a que, al final del capítulo uno, el jugador debe tomar una decisión que altera de forma radical el contenido que le sigue, siendo imposible experimentar todos los eventos en una sola sesión de juego.



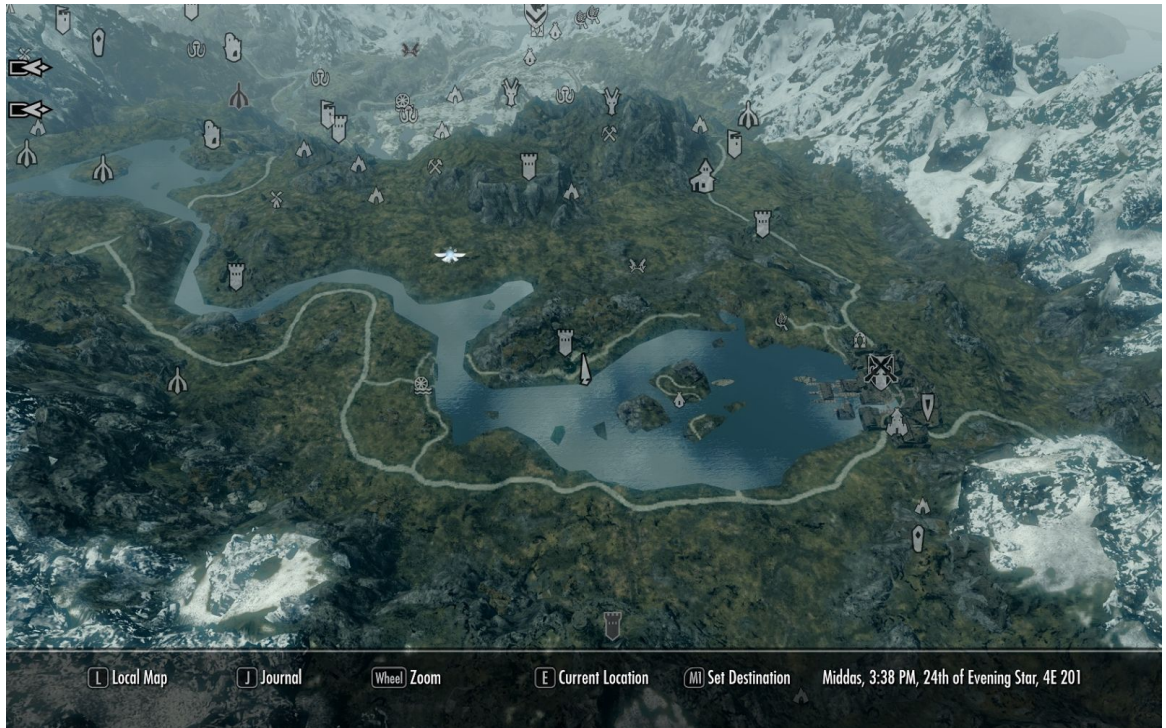
Arco argumental del Witcher 2, con parte de sus líneas temporales posibles

4.3 Lugar

El espacio narrativo es aquel en donde los personajes de la obra realizan sus acciones. Este se clasifica según su plano de manifestación. En los videojuegos se da el caso de que el mundo es interactivo, por lo cual es susceptible de ser probado y explorado de diversas formas por el usuario, presentando nuevos desafíos en su constitución.

- **Espacio Físico:** Corresponde a espacios geográficos, hace creer en la solidez del mundo y lo delimita. En los videojuegos, es todo aquello por

donde el jugador es capaz de moverse y que también logra ver. La constitución de este espacio es muy importante para la libertad que tenga el jugador para moverse dentro, dado que en otros medios es el autor quien decide dónde está dirigida la atención, mientras que en los juegos el participante tiene la capacidad variable de explorar el espacio. Así, en *Shadow Complex* (2009, Epic Games) el mundo es tridimensional, pero el personaje tiene únicamente una forma de desplazamiento que es bidimensional; esta característica no rompe la verosimilitud del mundo, dado que la limitación impuesta es aceptada por el jugador. Por otro lado, juegos como el *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015, Konami) tienen un mundo con una aproximación visual realista, donde en principio se promete libertad de movimiento, un mundo abierto, y, sin embargo, el jugador es capaz de encontrar paredes invisibles que le evitan el continuar explorando, rompiendo la ilusión del mundo “ilimitado” donde uno se encuentra. Otros juegos como *The Elder Scrolls V: Skyrim* logran evitar este problema, presentado pasos imposibles de atravesar, como montañas muy empinadas o masas de agua como mares y grandes lagos. Sin embargo, la limitación de movimiento en juegos de aspecto realista no es un problema; en *Dead Space: Extraction* (2009, Electronic Arts) el jugador solo se mueve sobre rieles, es decir tiene un andar predeterminado, esto es una concesión que hace el jugador cuando juega, por lo cual no se rompe la sensación del espacio físico que percibe el jugador.



Montañas físicas que no dejan al jugador irse del mapa en Skyrim.

- **Espacio Psicológico:** También se lo podría considerar como el ambiente que predomina a lo largo de toda la historia. Podríamos considerar que este nivel es de carácter simbólico, ya que mediante los elementos presentes en el escenario se pretende generar una impresión o una sensación que no es propia de los objetos dispuestos. *Among the Sleep* (2014, Krillbite Studios) presenta un juego de horror que se vive desde la experiencia de un niño de dos años, donde empujar una puerta ya es un desafío, y, ante la vulnerabilidad del personaje, cualquier cosa es un peligro; las sombras, por ejemplo, delatan posibles riesgos de los cuales el jugador es incapaz de defenderse, transmitiendo, de esta forma, una constante sensación de inseguridad y miedo. Asimismo, se utiliza la edad para generar un mundo real que choca con la interpretación de un niño.



Imagen promocional del juego que ilustra la tensión psicológica.

- **Espacio social:** Corresponde al entorno social, cultural, religioso, moral o económico en el que se desarrollan los acontecimientos. Reviste gran importancia cuando se aplica a juegos que buscan llamar la atención a cierta problemática social. De este modo, los personajes pertenecen a un sector social, poseen un nivel intelectual y cultural. Es el caso de *Deus Ex* (2000, Ion Storm), juego que presenta un futuro distópico con elementos propios del *cyberpunk*, por lo cual es fácil encontrar personajes con miembros robóticos, críticas al avance tecnológico sobre la moral y problemas con la globalización y pérdida de la individualidad.



Deus Ex logra recrear un futuro muy posible.

4.4 Narrador

El narrador es una construcción que tiene como finalidad la de guiar el relato y otorgar un punto de vista, estableciendo la estrategia discursiva de la narración. Existen múltiples tipos de narrador en la narrativa tradicional y todas son aplicables a los videojuegos, pero como con otros elementos de la Narratología, en este dominio el narrador tiene algunas particularidades.

- **Narrador heterodiegético:** Es un narrador que utiliza la voz de la tercera persona, ubicándose por fuera de la diégesis del relato, es decir, fuera del tiempo y del espacio donde transcurre el relato. Suele ser un narrador omnisciente, aunque pueda estar anclado a un solo personaje.
- **Narrador homodiegético:** Es un narrador que utiliza la primera persona y se encuentra dentro del tiempo y la forma del relato. Rara vez es omnisciente y

no puede escapar de su punto de vista ya que suele ser él mismo un personaje del relato, no necesariamente el protagonista (narrador testigo).

- **Autodiegético:** Narrador que utiliza la segunda persona. Es el tipo de narrador menos utilizado en la literatura. Es el que busca la complicidad del lector. Por eso se dirige constantemente a él. Aunque utiliza los paradigmas de segunda persona, es decir, "tú", "te", "a ti", "ustedes", etc... El personaje desdobra su personalidad y habla consigo mismo como si lo hiciera con otro.

Como es imaginable, el hablar del narrador es un asunto complejo en el mundo de los videojuegos. Como la construcción de las historias son interactivas, no hay realmente alguien distinto al jugador que cuente la historia, lo cual podría hacer prevalecer la idea de que, en los juegos, toda narración es autodiegética, ya que es el jugador siempre el que toma las decisiones.

Sin embargo, en diferentes títulos, se le da al jugador formas distintas de ver la historia e, incluso, en algunos juegos, esta visión varía de un momento a otro. Así, si bien siempre es autodiegético, se podría hablar de una combinación con el narrador homodiegético, como podría apreciarse en los FPS, incluso algunos de ellos, como el *Call of Duty 2* (2005, Infinity Ward), poseen varios narradores homodiegéticos, porque si bien el jugador siempre toma el papel de los diferentes soldados, solo el jugador conoce toda la historia, mientras que para el personaje que representa solo sabe la historia que le concierne.

Es posible encontrar juegos donde existe un narrador externo, que sabe más que el jugador, como si lo que se jugara fuera la recopilación de unos hechos ya ocurridos. Así es la mecánica aprovechada por el título *Bastion* (2011, Supergiant Games) que posee un narrador, que también es un personaje dentro del juego. Este narrador cuenta parte de la historia que el jugador no puede haber vivido por sí mismo, y, además, hace observaciones sobre acciones que no pudo haber

presenciado y, por ende, solo haber sabido a posteriori y que le fueran relatadas por el personaje que controla el jugador.

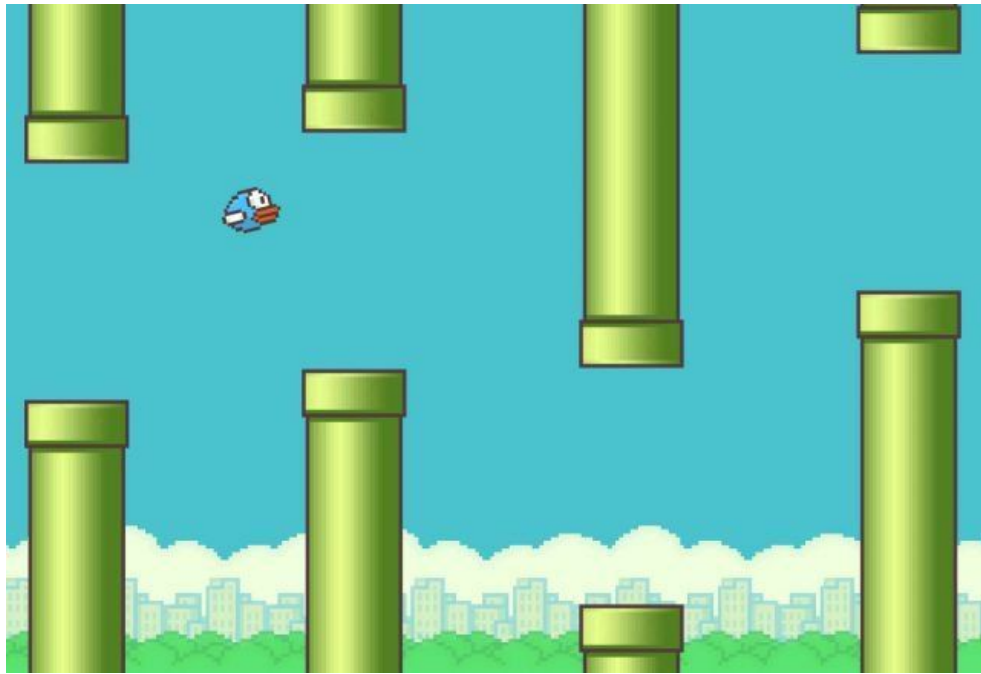
El narrador heterodiegético es aquel que se encuentra en las *cutscenes*; el jugador no tiene control sobre las acciones y las *cutscenes* determinan las acciones del personaje o pueden mostrarnos otros lugares. Pero algunos títulos han creado su variable al respecto, ya que presenten momentos de *quick time event* (QTE), que son momentos en las *cutscenes* donde el jugador debe introducir un comando para que la escena se ejecute correctamente, así al momento de la QTE, se vuelve al narrador autodiegético, encerrado entre dos *cutscenes* con narrador heterodiegético.

5. Historias interactivas

Se ha visto como los videojuegos han evolucionado de ser un medio con componentes únicamente lúdicos, a ser un medio que permite la incorporación de elementos narrativos. Pero ¿podría eliminarse la mayoría de las características normalmente asociadas con los juegos de hoy en día, para volverlos principalmente historias y aun así seguir siendo videojuegos?

Cada género de videojuego cuenta con características asociadas que los definen en base a la mecánica de juego en la que hace mayor hincapié. También se pueden encontrar características muchas veces compartidas, como el puntaje, la presencia de enemigos o, la más común, que el juego pueda ser ganado tras superar el desafío que presenta.

Pero la presencia o ausencia de estos elementos no implica que el juego cuente con una mecánica compleja, es por ejemplo el caso de *Flappy Bird* (2013, Dong Nguyen) juego en el lo único que se le pide a los jugadores es tocar la pantalla, con el objetivo de que el pájaro evite los obstáculos. Sin embargo, el juego no se puede ganar, nunca se acaba el desafío y se completa cuando el jugador se deja vencer por el nivel y acepta no volver a jugarlo. Esto, sin embargo, no lo descataloga como juego; después de todo, las reglas siguen estando, al igual que la tensión al momento de jugar.



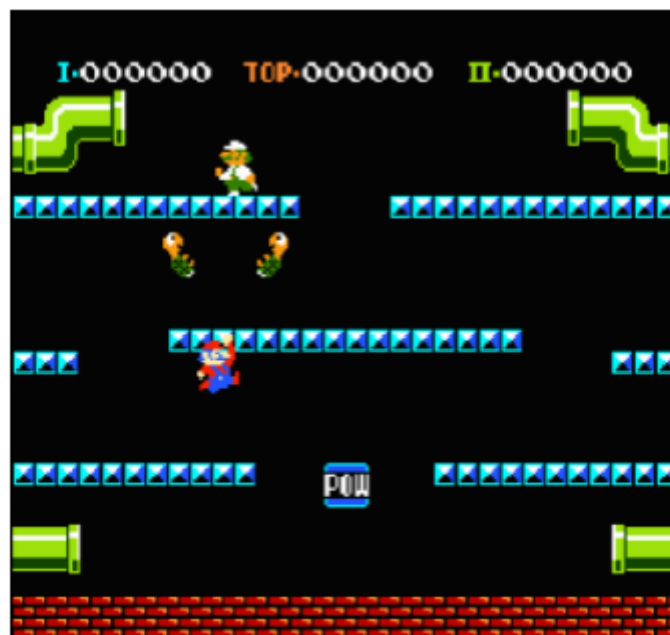
Un juego sencillo que fue viral por un tiempo, por esa misma razón.

Entonces, se pueden eliminar muchas de las características que se asocian normalmente con los videojuegos, y aun así encontrarse con un videojuego: mientras existan las reglas y la tensión de jugar, gracias a las mecánicas derivadas de estas reglas. Pero entonces, ¿se puede tener un videojuego sin mecánicas que generen tensión y que aún así continúe siendo un juego?

5.1 El problema de la historia

Al querer elevar la historia dentro de un videojuego por sobre sus mecánicas se ha recurrido normalmente a una aproximación más cinematográfica. Incluso desde una fecha tan temprana como 1983 de la mano del título *Dragon's Lair* (Cinematronics), título animado por Don Bluth, un ex animador de Disney. El videojuego tenía aspecto de una película animada, que se iba desarrollando ante los ojos del jugador, cada cierto tiempo la historia ponía a Dirk el Atrevido, el protagonista de la historia, en apuros y el jugador, por lo tanto Dirk, debía mostrar unos rápidos reflejos para salvarse de la situación y dejar que la historia avanzara o

se mostraría una extravagante muerte para Dirk. El título se jugaba puramente por una serie de QTE. El juego fue muy bien recibido inicialmente, tomándolo como punto de partida de una nueva era en la industria, desafortunadamente esto no se cumplió, principalmente porque el juego era muy frustrante, los QTE no era claros y el juego era poco explicativo en sus mecánicas. Su inicial recepción positiva se debía a que era un avance visual muy grande respecto a otros juegos de la época y que el mal pensando control era sustituido por el gratificante placer de ver la continuación de la animación y de la historia.



Dragon's Lair y Mario Bros son juegos arcade de 1983, pero el público se decantó por las buenas mecánicas del segundo, antes de la visual e historia del primero.

La animación no fue el único recurso utilizado para darle una orientación cinematográfica, en los 90 se empezaron a usar secuencias filmadas con actores para darle un mayor realismo a los videojuegos, esto se pudo lograr gracias a la aparición de medios de almacenamiento de gran volumen como los Laser Disc para las maquinas arcades o eventualmente el CD para el uso en computadoras personales. Este formato permite la incorporación de videos que al igual que el *Dragon's Lair* se volvían interactivos o se usaba como *cutscenes* en medio del juego. Si bien esta aproximación cinematográfica se siguió dando hasta mediados de los 90 con títulos exitosos como la saga de *Wing commander* (1990 Origin Systems) o *Tex Murphy* (1990, Access Software), nunca fue muy exitosa entre el público. La calidad de los videos no era muy buena, los costos de producción eran altos y con el tiempo los gráficos por computadora se volvieron lo suficiente avanzados como para ser una mejor alternativa, ya que si bien se mantenían muy básicos en cuanto realismo, eran más adecuados para mantener la consistencia con el resto del videojuego.



La mezcla de estilos en *Wing commander* perjudicaba el resultado final, aun si tenía encanto para algunos usuarios.



Tomb Rider con su enfoque en 3D lograba ser mas convincente que Wing commander

En la imagen anterior puede verse como la orientación más realista de *Wing commander* termina dañando el juego, mezclando actores humanos con entornos generados por computadora de una forma poco discreta. Mientras que en *Tomb Rider* (1996, Core Design) logra un mejor resultado, que si bien no pretendía ser fotorealista, era más coherente dentro del apartado visual.

Así se puede llegar a la conclusión que un acercamiento cinematográfico no ayuda necesariamente al contar historias y que puede llegar a limitar y dañar a los videojuegos, aunque tampoco los hace necesariamente malos, simplemente se debe tener en cuenta que sus características no pertenecen a un género popular y que tiene una difícil explotación.

5.2 Historia de exito

Por los problemas anteriormente vistos se podría concluir que los juegos no puede enfocarse en la historia y dejar de lado sus mecánicas o estar encarados como una película o serie de televisión. Pero esto es errado, solo se demuestra que los intentos hasta la fecha han tenido un enfoque incorrecto.

Así lo deja claro la empresa fundada en 2004 Telltale Games; una casa desarrolladora de videojuegos con predominio en las aventuras gráficas; que publica en el 2012 el aclamado título *The Walking Dead* basado en la popular serie de Tv. El juego, a diferencia de las más tradicionales aventuras gráficas; retoma algunos de los conceptos que había se había utilizado anteriormente en *Dragon's Lair*; y elimina el énfasis en la resolución de acertijos o circunstancias para volcarse en la toma decisiones, sea en QTE o en la elección de los diálogos que Lee, el protagonista del juego, tiene con otros personajes.



Ejemplo de las de las decisiones en The Walking Dead

La empresa liberó el juego en episodios, por cada uno de ellos se tuvo en cuenta el feedback de los jugadores. Así el juego “recordaba” las elecciones del jugador y trasladando de un episodio a otro las consecuencias de las decisiones tomadas. Asimismo el juego contaba con la característica de “rebobinar”, que permitía a los jugadores volver a tomar las decisiones y así facilitaba la exploración de las diferentes alternativas en la historia. A diferencia de muchos otros juegos que

permiten alternar entre el bien y el mal, el juego no contaba con un sistema de moral, donde se juzgaran las acciones del jugador, si no que el jugador era libre de sentirse moralmente como quisiera y estar libre de presiones, el juego solo hacía hincapié en el peso de estas decisiones, donde los resultados son ambiguos o en los que nunca hay una decisión correcta. Si bien el juego tiene una serie de reglas limitantes, la tensión no viene en primera instancia por las mecánicas, viene dada por la historia. La fuerza de esta es tal, que el juego podría ser grabado en video y uno sentarse a ver como otro juega y aun asi disfrutar tal como si fuera una serie de Tv mas, aunque claro que en ese caso dejaría de ser un videojuego.

Asi es como se construye una historia interactiva, el resultado sigue siendo un videojuego por las chances de influir en un mundo con reglas, pero donde la tensión no viene dada las mecánicas derivadas de estas reglas, si no por la historia que se cuenta por medio de la experiencia e influencias del jugador.

Es cierto que se puede terminar con resultados que se sientan vacíos, vagos o pretenciosos mientras se busca que la tensión sea dada por la historia y no por medio de las mecánicas. Es parte del riesgo al dejar en manos del jugador el armado de la historia. Ya en el cine ocurre esta controversia con películas como *El árbol de la vida*, aclamada por algunos y duramente criticada por otros. En videojuegos se puede citar el caso de *The Graveyard* (2008, Tale of Tales), este es un título extremadamente corto, pudiéndose completar en 5 minutos. El jugador toma el papel de una anciana que está accediendo a un cementerio, todo lo que puede hacer el jugador es avanzar hasta un banco de plaza, donde la anciana se sienta y se escucha música. Si el jugador espera a que el tema musical termine la anciana muere y el juego termina, si se levanta antes de que acabe, el jugador puede llevarla hasta la puerta del cementerio terminando el juego. El problema que presenta el videojuego es que deja mucho a la interpretación del jugador, no logra por sí mismo generar tensión y solo haciendo un esfuerzo concienzudo puede lograrse entrever posibles, pero no concretas, historias. Acaso ¿la anciana fue al

cementerio a morir, a saludar a un conocido, recordar viejas épocas y morir de imprevisto o solo le gusta pasear por el lugar? Pero indistintamente de la realidad de las intenciones el juego tiene problemas para conectar con el jugador, haciendo que quizá tenga una historia y reglas, pero ante la falta de tensión deja de ser un juego para convertirse quizá; y fuera de la intención de análisis de este texto; en una experimentación artística.



Aunque sea de forma limitada, el título cumple con todo lo necesario para ser un juego, salvo con la generación de tensión o alegría.

5.3 Tensión derivada del jugador.

The Graveyard falla en generar cualquier tipo de tensión en sus mecánicas, pretende que sea el propio jugador quien lo hace, pero sea por falta de exposición del juego o de compromiso de los jugadores esto queda a medio camino. El título no tiene una mala idea, simplemente le falta una adecuada implementación. Esto quedaría demostrado en 2 títulos, *The Stanley Parable* (2013, Galactic Cafe) y *The*

Beginner's Guide (2015, Everything Unlimited Ltd.), ambos títulos diseñados por Davey Wreden.

Estos títulos tienen la características de tener una gameplay muy limitado, siendo que la mayor parte de ambos se limita a solo dejar libre movimiento para el personaje dentro de sus respectivos mundos, en esto no son diferentes del anteriormente mencionado *The Graveyard*. Si lo comparamos con otros juegos donde se puede disparar, saltar, matar enemigos, ganar, perder, sumar puntos, construir naves y volar por el universo es ciertamente muy poco. Otro elemento en común que tienen es la presencia de una voz que habla con o hacia el jugador y no a un personaje ficticio, aunque si bien es más sutil esto cuando al jugador lo llaman Stanley. Esta voz, a partir de ahora llamada narrador, es la clave para que estas experiencias sean llamadas historias interactivas y también por lo que los títulos siguen siendo juegos, y es el narrador el único elemento capaz de generar tensión en su relación con el jugador.

En *The Beginner's Guide*, el juego se presenta en su trailer y en sus primeros momentos como un experimento, el narrador -el mismo Wreden- invita al jugador a intentar entender a un programador de videojuegos por medio de sus creaciones, que hace por hobby y no por profesión. Así el jugador nunca asume el papel de un personaje, solo de sí mismo, que va a tener una experiencia lineal sobre las reflexiones de Wreden, únicamente siendo testigo de lo que el quiera mostrar y sin capacidad de alterar nada, solo de recorrerlo libremente dentro de los confines del juego. La experiencia es apenas ligeramente diferente al ver una película o leer un libro, donde uno consume la historia viendo una escena detrás de otra o leyendo palabra tras palabra. Sin embargo el título es aclamado y bien recibido, pero esto no se debe a sus momentos de tensión de enfrentarse a muchos enemigos, difíciles jefes o el resolver complicados acertijos, esto se debe únicamente a su historia, ya que uno comienza creyendo esta experimento, pero al seguir jugado uno descubre la verdad: Wreden usa el juego para llegar a un programador nombrado Coda, el

cual cortó relación con Wreden porque este intentaba forzar significados en sus creaciones, alterando el código y exigiendo respuestas. El jugador nunca va a sumar puntos o rescatar a la princesa, solo va a terminar descubriendo la historia entre Wreden y Coda.

Si bien el segundo título de Wreden es más directo y emotivo con su historia, la verdad es que poco y nada puede hacer el jugador en ella, incluso algunos catalogan a este tipo de experiencias como “simuladores de caminatas”, ya que es cierto que lo único que hace el jugador es moverse y disfrutar de la historia, por lo cual su interactividad también está reducida al mínimo. No es que esto funcione en desmedro del juego y es necesario por su construcción, pero quita demasiado de la interactividad que da el medio. Sin embargo Wreden ya había logrado un perfecto ejemplo de historia interactiva con su primer título.

The Stanley Parable, pone a los jugadores en el papel de un empleado de oficina llamado Stanley, su única tarea es presionar botones que le son indicados en una pantalla, hasta que un día la pantalla no da más indicaciones y decide averiguar que sucede, momento donde el jugador puede empezar a moverse como Stanley, también es el momento donde el narrador comienza a interactuar más directamente con el jugador. En principio el narrador parece que solo comenta sobre las situaciones que envuelven al personaje, pero esto solo dura hasta que el jugador se encuentra en una sala que tiene 2 puertas de salida, el narrador sugiere al jugador ir por la izquierda, pero este es totalmente libre de ir por la derecha. Es este momento el que marca la particularidad del juego, sea que uno sigue las indicaciones del narrador o decida explorar; la continuación de la travesía siempre va a contar con la voz del narrador, que hará comentarios sobre nuestras decisiones, que nos suplica volver a la historia supuestamente correcta, nos amenaza de dejar encerrados en una habitación o hasta nos da la posibilidad del suicidio.

THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS NEVER DIAGRAMA DE FLUJO POR EMEZETA.COM THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS



Diagrama de Emezeta.com que muestra todos los caminos posibles en el juego.

Incluso uno de los finales posibles el de no tomar ninguna decisión, no salir de la oficina y quedarse encerrado. El videojuego justamente es una reflexión sobre la naturaleza de los mismos e invita a meditar sobre su naturaleza, lo que se espera de ellos, lo que termina siendo para los jugadores, pero también es una demostración de que los videojuegos pueden prescindir de las vidas, del puntaje, las armas, los enemigos y aun así disfrutar solo por la exploración y la experiencia de una historia construida a su medida y por uno mismo.

6. Conclusión

Como se ha ido mostrando a lo largo del trabajo, los videojuegos son un medio narrativo nuevo, que presenta a los autores nuevos desafíos. Si en la literatura es el escritor quien decide de manera unilateral no solo la forma y el contenido del relato (incluyendo la figura del narrador y las acciones de los personajes), los videojuegos tienen la posibilidad única de compartir y delegar algunas de estas prerrogativas al usuario; pudiendo este tomar decisiones no solo de movimiento sino también de desarrollo del relato y de la identidad del narrador, con distintos grados de libertad. Sin embargo, algunos elementos continúan estando bajo el control total del diseñador, pues es éste quien decide el lugar de juego; y aunque, en apariencia, el jugador tenga libertad dentro de la experiencia lúdica, siempre se verá limitado por el control que le otorgue el diseñador.

Si bien no ha sido tema de desarrollo en el presente estudio, vale resaltar que la industria amplía constantemente sus límites, no solo por el avance de las tecnologías de contenido procedural, sino también por la creatividad de sus desarrolladores, por lo que es esperable que en un futuro no muy lejano, algunas de las decisiones respecto al desarrollo de la narración sean una construcción mancomunada de “diseñador - programa - jugador”.

Puede concluirse, entonces, que los videojuegos son un medio narrativo. Siendo su particularidad que, la historia narrada, no se fundamenta en el “*Storytelling*” a manos del “autor”, sino en el “*Storybuilding*”: una narrativa donde tanto el jugador como el grupo creativo deben trabajar “en equipo” para crear el relato final.

7. Bibliografía

- Apperley, T. H. 2006. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. University of Melbourne. Melbourne.
- Bonati, F. M. 2010. *Metamorfosis de la ficción y La ficción narrativa de Félix*. Chile.
- Campbell, J. 1998. *El Héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Fondo de cultura económica de España. España.
- Ciaurriz Velasco, F. 2010. Reseña "*Persuasive Games. The expressive power of videogames*". España
- Eguia Gómez, J. L. Contreras-Espinosa, R. S. Solano-Albajes, L. 2012. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. 3c tic – nº2. España.
- Frasca G. 1999. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. Helsinki.
- Frasca, G. 2003. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. <http://www.ludology.org/>.
- Frasca, G. 2003. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Routledge. Estados Unidos.
- Hanson, A. *Sequelitis - Mega Man Classic vs. Mega Man X*.
<https://www.youtube.com/watch?v=8FpiggfcvIM>
- Hudson Soft, *Manual de Bomberman*. 1985.
- Huizinga, J. 2007. *Homo ludens*. Alianza. España.

- Jenkins, H. 2002. *Game design as narrative architecture*. MIT Press. Estados Unidos.
- Juul, J. *A brief note on games and narratives*.
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Koster, R. 2005. *A Thoery of Fun for Game Design*. Paraglyph Press. Estados Unidos.
- Lucas, G. 1998. *Star Wars, La magie du mythe*. Presses de la Cité. Mary HENDERSON. Francia
- Mckee, R. 2013. *Story (El Guion)*. Alba. España.
- Mieke, B. 2006. *Teoria de la narrativa*. Catedra. España.
- Moreno Cardenal, L. 2013. *Una propuesta de análisis narratológico tomando como ejemplo "Náufrago"*. Universidad de Valladolid. Valladolid.
- Mott, T. 2011. *1001 videojuegos: A los que hay que jugar a antes de morir*. Grijalbo. Argentina.
- Murray, J. H. 2016. *Hamlet in the holodeck*, Simon & Schuster. Estados Unidos.
- Neitzel, B. *Narrativity of Computer Games*.
<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>
- Nintendo, *Manual de The Legend of Zelda*, 1986.
- Pérez Latorre, O. 2010. *Análisis de la significación del videojuego*. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.
- Pimentel, L. A. 2002. *Teoría narrativa*. Universidad Nacional Autónoma de México. Mexico.

- Sáez Soro, E. 2009. *Videojuegos de universos persistentes. La comunicación en la construcción de una vida virtual*. Universidad de Sevilla. Sevilla.
- Todorov, T. 1991. *Las categorías del relato literario*. Premia. México, D. F.
- Vilches, L. 2014. *Los tres tiempos de la narrativa audiovisual*. Universidad de La Laguna. Tenerife.
- Wolf, M. Bernard Perron, B. 2005. *Introducción a la teoría del videojuego*. Universitat pompeu fabra. España.

8. Ludografía

- Adventure (1976). Crowther, W.
- Age of empires (1997). Ensemble Studios.
- Among the Sleep (2014). Krillbite Studios.
- Angry Birds (2009).Rovio Entertainment.
- Animal Crossing (2001). Nintendo.
- Arma (2006). Bohemia Interactive.
- Assassin's Creed II (2009). Ubisoft Montreal.
- Assassins´s Creed (2007). Ubisoft Montreal.
- Baldur´s Gate (1998). BioWare.
- Bastion (2011). Supergiant Games.
- Bomberman (1985). Hudson Soft.
- Bomberman: Act Zero (2006). Hudson Soft.

- Call of Duty 2 (2005). Infinity Ward.
- Call of Juarez: Gunslinger (2013). Techland.
- Chex Quest (1996). Digital Café
- Chrono Trigger (1995). Square.
- Civilization (1991). MicroProse.
- Computer Space (1972). Atari.
- Contra (1987). Konami.
- Dead Space: Extraction (2009). Electronic Arts.
- Dear Esther (2012). Thechineseroom.
- Democracy (2005). Positech Games.
- Deus Ex (2000). Ion Storm.
- Diablo (1996). Blizzard North.
- Doom (1993). id Software.
- Double Dragon (1987). Technos Japan.
- Dragon Age: Origins (2009). BioWare.
- Dragon's Lair (1983). Cinematronics.
- Fatal Frame (2001). Koei Tecmo.
- Flappy Bird (2013). Dong Nguyen
- FIFA Soccer 95 (1994). Extended Play Productions.
- Final Fantasy (1987). Squaresoft.

- Fire Emblem (1990). Intelligent Systems.
- Galaxy Game (1972). Bill, B.
- Gran Turismo (1997). Polyphony Digital.
- Guitar Hero (2005). Harmonix Music Systems.
- Half Life (1998). Valve.
- Hearts of Iron (2002). Paradox Development Studio.
- Kerbal Space Program (2011). Squad.
- Kingdom Rush (2011). Ironhide Game Studio.
- League of Legends (2009). Riot Games.
- Madden NFL 02 (2002). EA Tiburon.
- Maniac Mansion (1987). LucasFilms Games.
- Mario Bros (1983). Nintendo.
- Mario Tennis (2000). Camelot Software Planning.
- Megaman X (1993). Capcom.
- Metal Gear (1990). Konami.
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008). Kojima Productions.
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). Konami.
- Monkey Island (1990). Lucasfilm Games.
- Mortal Kombat (1992). Midway Games.
- Mystery House (1980). Sierra Entertainment.

- NBA Jam (1993). Midway.
- Nim (1951). Bennet, J.
- No One Lives Forever (2000). Monolith Productions.
- OXO (1952). Douglas, A.
- Pac-man (1982). Namco.
- Papers Please (2013). Pope, L.
- Pokemon Snap (1999). HAL Laboratory.
- Pong (1972). Atari.
- Rogue (1980). Wichman, G.
- Shadow Complex (2009). Epic Games.
- SimCity (1989). Maxis.
- Sokoban (1982). Thinking Rabbit
- Space Invaders (1978). Taito Corporation
- Spacewar! (1962) Witaenem, W.; Graetz, M. y Russell, S.
- Star Wars (1983). Atari.
- Tennis for Two (1959). Higinbotham, W.
- Tetris (1984). Pázhitnov A.
- Tex Murphy (1990). Access Software
- That Dragon, Cancer (2016). Numinous Games.
- The Beginner's Guide (2015, Everything Unlimited Ltd.

- The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda Softworks.
- The Legend of Zelda (1986). Nintendo.
- The Magic School Bus Lost in the Solar System (1994). Microsoft.
- The Stanley Parable 2013. Galactic Cafe.
- The Walking Dead (2012). TellTale Games.
- The Witcher 2: Assassins of Kings (2011). Cd Projekt.
- Thief: The Dark Project (1998). Looking Glass Studios.
- Tomb Rider (1996). Core Design
- Uncharted (2007). Naughty Dog.
- War Thunder (2013). Gaijin Entertainment.
- Wing commander (1990). Origin Systems.
- Wolfenstein 3d (1992). iD Software.
- World of Warcraft (2004). Blizzard Entertainment.